

## GARRA Y COLMILLO

### TRAMA

Si incluyes una o más cartas en tus mazos con el símbolo de Garra y Colmillo, muestra esta carta a tu oponente en el paso de revelar bandas, y utiliza estas reglas en la partida.

Al inicio de la activación de un guerrero amigo, puedes **tambalear** a ese guerrero.

Un guerrero (de cualquier banda) es salvaje mientras se cumpla cualquiera de las siguientes condiciones:

Ese guerrero tiene uno o más marcadores de Carga

Ese guerrero se **tambalea**

Ese guerrero tiene dos o más fichas de herida

### OBJETIVO



### OBJETIVO



## FUERZA HURACANADA

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si: Cada guerrero amigo superviviente está en territorio enemigo

**Y:** No hay guerreros enemigos en tu territorio.

*Atravesian las filas del enemigo como una tormenta a través de los cultivos.*

5/32  
© GW 2022

3

4/32  
© GW 2022

2

### OBJETIVO

### OBJETIVO

### OBJETIVO

## FOCO DE ATENCIÓN

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:

Un **líder** amigo está a 2 hexágonos o menos de dos o más guerreros diferentes que a su vez pertenecen a dos o más bandas

**Y:** Ese **líder** está en territorio enemigo.

*Hay guerreros incapaces de superar al afán de protagonismo.*

3/32  
© GW 2022

2

## ABRAZAR LA BRUTALIDAD

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una activación si cada guerrero amigo superviviente es **salvaje**.

*A medida que despierta Ghur, algunos guerreros ceden para dar paso al instinto.*

1/32  
© GW 2022

1

2/32  
© GW 2022

2

### OBJETIVO

### OBJETIVO

### OBJETIVO

## ESPECTÁCULO MACABRO

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una **acción de Ataque** de un guerrero amigo que deje a su blanco fuera de combate, si ese guerrero amigo era **salvaje** antes de que lo activases.

*Parte leal servidor, parte perro de caza.*

7/32  
© GW 2022

1

Puntúa en un final de la fase si cada **líder** enemigo está fuera de combate.

*"Mejor echad a correr, hombrecillos".  
- Hrothgorn Mantrapper*

6/32  
© GW 2022

1

**Auge, Hibrida:** Puntúa de inmediato tras una **acción de Ataque** de un guerrero amigo **salvaje** que deje fuera de combate al blanco si:

Ese guerrero amigo está en territorio enemigo

**O:** El blanco era un **líder** enemigo.

*Al ceder ante las órdenes de Ghur, hay guerreros que hallan una fuerza que ignoraban poseer.*

10/32  
© GW 2022

1



### DESTROZADO

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo que deje a su blanco fuera de combate, si ese guerrero amigo estaba apoyado por uno o más guerreros salvajes.

"Así bastará, muchachos". - Haskel Hexbane

8/32  
© GW 2022

1



### SALVAJISMO SUPREMO

**Auge, Dual:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un líder amigo salvaje si:

El blanco ha quedado fuera de combate

Y: Ese es el segundo o subsiguiente guerrero que tu líder ha dejado fuera de combate.

Para algunos el salvajismo es vital como respirar.

11/32  
© GW 2022

2



### MOVERSE O MORIR

Puntúa en un final de fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

Quedarse quieto en el Bosque Nudos es arriesgarse a sufrir una docena de muertes horribles.

9/32  
© GW 2022

1



### ENCANTAMIENTO VINCULADOR

Elije un guerrero salvaje a 3 hexágonos o menos de tu líder. El jugador de ese guerrero tira un dado de defensa por cada una de las mejoras asignadas a ese guerrero. Si obtiene uno o más resultados **█**, no pasa nada. De otro modo, el guerrero elegido es una bestia. Este efecto persiste hasta que el guerrero elegido o tu líder queden fuera de combate.

13/32  
© GW 2022



### JUGAR CON LA PRESA

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo si uno o más guerreros enemigos son vulnerables.

Incluso los depredadores más feroces pueden jugar con su presa.

12/32  
© GW 2022

1



### PANTANO DE SANGRE

#### DOMINIO

+1 Movimiento a los guerreros Khorne. Los demás guerreros tienen atributo Movimiento de 2 mientras efectúen una acción de Movimiento que no forme parte de una superación de Carga.

Este efecto persiste hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gabinete Dominio.

17/32  
© GW 2022



### HACERSE OBEDIÉR

Elije un guerrero bestia o salvaje. Empuja al guerrero elegido 1 hexágono, o hasta 4 hexágonos si es un guerrero amigo, de modo que acabe adyacente a un guerrero amigo.

Se necesita una fuerte voluntad para controlar a quienes caen bajo la influencia de Ghur.

14/32  
© GW 2022



### MANDO OSCURO

Elije un guerrero bestia o salvaje. Infinge 1 de daño a un guerrero enemigo adyacente al guerrero elegido.

Despiertos los instintos salvajes, hasta un animal antes domesticado puede volverse peligroso.

15/32  
© GW 2022



### BRUTALIDAD RESUELTA

La primera acción de Ataque con Alcance 1 efectuada en la siguiente activación tiene Romper o Apresar: decide entre ambas en el paso de declarar acción de Ataque.

Hay quienes consideran la violencia la única respuesta.

16/32  
© GW 2022

**RENDICIÓN INTERNA**

Elegir un guerrero amigo. El guerrero elegido es salvaje.  
+ Dados a las acciones de Ataque con Alcance 1 del guerrero elegido.  
-1 Defensa ante el guerrero elegido, hasta un mínimo de 1. Este efecto persiste hasta que ese guerrero quede fuera de combate.

*Convertirse al mismo tiempo en menos y en más.*

18/32  
© GW 2022

**ROBLENDREDOS ACECHANTES**

**DOMINIO**  
Los hexágonos de cobertura también son hexágonos letales. Este efecto persiste hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gabinete Dominio.

*Un guerrero podría pasar por alto a un robленредо hasta acabar siendo su alimento.*

19/32  
© GW 2022

**PRISA IMPRUDENTE**

+2 Movimiento a los guerreros en la siguiente activación. Tras la siguiente activación, tambalea a cada guerrero que haya efectuado una o más acciones de Movimiento durante esa activación.

*La densa vegetación dificulta el avance.*

21/32  
© GW 2022

**NIEBLA DEPREDADORA**

**DOMINIO**  
Tras la activación de cada guerrero, tambalealo a menos que ese guerrero haya efectuado una o más acciones de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2 durante esa activación. Este efecto persiste hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gabinete Dominio.

20/32  
© GW 2022

**GARRAS BESTIALES**

**ACCIÓN DE ATAQUE**  
**◎ 1 ✘ 2 ★ 2**

**Arrebato:** Mientras este guerrero sea salvaje, puedes repetir cualquier número de dados de ataque de la tirada de ataque.

23/32  
© GW 2022

**ESTACIÓN SALVAJE**

Elegir uno o más guerreros amigos. Cura (1) y tambalea a cada guerrero elegido.

*Al despertar Ghur, poblaciones enteras se han sumido en el salvajismo en meros instantes.*

22/32  
© GW 2022

**TRANSFORMACIÓN BRUTAL**

No puedes asignarla a un Líder o un guerrero Grande.  
Este guerrero es una bestia.  
+2 Daño a las acciones de Ataque con Alcance 1. Este guerrero no puede efectuar superacciones.

25/32  
© GW 2022

**LLAMABESTIAS**

Cuando un guerrero amigo salvaje sea el blanco de una acción de Ataque, este guerrero apoya a ese guerrero.  
**Reacción:** Despues de que se empuje a un guerrero salvaje, salvo por esta reacción, empuja a ese guerrero 1 hexágono hacia este guerrero.  
*A los que dominan a las bestias les encajan bien los cambios de Ghur.*

24/32  
© GW 2022

**INSTINTOS SALVAJES**

Este guerrero es una bestia.  
+1 Daño a las acciones de Ataque con Alcance 1 de este guerrero. Cuando se active, este guerrero efectúa una acción de Ataque si puede; de otro modo, efectúa una acción de Carga si puede; de otro modo, efectúa una acción de Movimiento que termina más cerca del guerrero enemigo más cercano. Si no puede efectuar ninguna de estas acciones, no se le puede activar.

27/32  
© GW 2022



### FIERA ALTERACIÓN

No puedes asignarla a un guerrero Grande.

Este guerrero es una **bestia**.

+1 Movimiento

+ Heridas

Las **acciones de Ataque** con Alcance 1 y Alcance 2 tienen **Rechazar** 1.

26/32  
© GW 2022